

Pilar González Vera

pilargv@unizar.es

Universidad de Zaragoza

(Recibido 11 diciembre 2015 / Aceptado 11 abril 2016)

LOS JUEGOS DEL HAMBRE: UN MUNDO DISTÓPICO, INTERTEXTUAL Y SIMBÓLICO

*THE HUNGER GAMES: A DYSTOPIAN, INTERTEXTUAL
AND SYMBOLIC WORLD*

Resumen

En los últimos años el éxito de las novelas adulto-juveniles ha traspasado las cubiertas de los libros cobrando vida en la gran pantalla y convirtiéndose estas adaptaciones en éxitos de taquilla y fenómenos socioculturales. Ejemplo de ello son sagas como *Harry Potter* (2001), *Las Crónicas de Narnia* (2005), *Crepúsculo* (2008) o, más recientemente, *Los Juegos del Hambre* (2012). La siguiente investigación tiene como objeto de estudio la trilogía *Los Juegos del Hambre*, escrita por Suzanne Collins y compuesta por *Los Juegos del Hambre*, *En Llamas* y *Sinsajo*. En ella se presenta una visión del mundo en un futuro en la que tras una guerra civil los habitantes del ficticio Panem viven bajo la opresión de una dictadura. El análisis incluye un estudio de la intertextualidad presente en la obra y, en especial, en la versión audiovisual, así como un análisis de las alusiones a los clásicos, la guerra y la telerrealidad a través de sus personajes, sus nombres y la distopía.

Palabras clave: *Los Juegos del Hambre*, literatura clásica, guerra, telerrealidad, distopía.

Abstract

In recent years the success of children's and youth literature has passed from book covers to the big screen. These adaptations have become box-office hits and socio-cultural phenomena. Some examples are *Harry Potter* (2001), *The Chronicles of Narnia* (2005), *Twilight* (2008) or, more recently, *The Hunger Games* (2012). This analysis focuses on the trilogy *The Hunger Games*, written by Suzanne Collins and comprised of *The Hunger Games*, *Catching Fire* and *Mockingjay*. The trilogy presents a view of the world in a future time in which, after a civil war, the inhabitants of the fictitious Panem live under the oppression of a dictatorship. This study includes an analysis of intertextuality in *The Hunger Games*, particularly in its audiovisual adaptation, as well as an analysis of the allusions to the classics, war and 'reality TV' by means of the characters, their names and dystopia.

Key words: *The Hunger Games*, the classics, war, 'reality TV', dystopia.

Introducción

En 2008 sale a la luz el primer libro de la trilogía juvenil *Los Juegos del Hambre*, escrita por Suzanne Collins. La obra, que combina ciencia ficción y aventuras, se desarrolla en un tiempo futuro

no identificado en un país llamado Panem, lo que antes fuera Estados Unidos, como su protagonista afirma: "Panem 'rose up out of the ashes of a place that was once called North America' (*The Hunger Games*, 21)". A lo largo de las tres novelas, la protagonista, Katniss, narra en primera persona la lucha por la supervivencia en unos juegos, llamados Juegos del Hambre, que surgen como resultado de una guerra civil. El Capitol, distrito vencedor, impone como castigo a los otros doce distritos que lo rodean presentar cada año un chico y una chica, entre doce y dieciocho años elegidos por sorteo, para participar en una competición en la que solo puede quedar uno y cuyo ganador percibirá abundantes alimentos y riquezas.

La popularidad de esta trilogía juvenil hizo que el papel cobrara vida en la gran pantalla a través de cuatro películas. Las dos primeras películas, estrenadas en 2012 y 2013 respectivamente, se corresponden con los dos primeros libros, *Los Juegos del Hambre* y *En Llamas*, mientras el último libro, *Sinsajo*, se divide en dos partes estrenadas en 2014 y 2015. A pesar de la recreación del futuro retratada en las adaptaciones cinematográficas, el presente artículo pretende mostrar los constantes guiños a temas tan recurrentes de grandes clásicos de la literatura como las guerras, los desastres y su vinculación con la lucha de poderes. Para ello se analizará la intertextualidad en la obra y su recreación en la gran pantalla. Asimismo, el artículo analizará el papel del nombre de los personajes en su caracterización, teniendo en cuenta la versión original de la obra y las traducciones realizadas en la versión doblada al castellano. Con todo ello, se pretende profundizar en la obra y su adaptación cinematográfica desde un prisma académico, contribuyendo así a la ampliación de la escasa literatura existente sobre la obra y promoviendo el valor académico que encierran las novelas de ficción juveniles.

1. Guerra y supervivencia. Temas de antes y ahora

La pugna de poderes que frecuentemente desencadena en guerras entre fuerzas que luchan por imponerse ha sido y es un tema recurrente a lo largo de la historia tanto en la literatura como en el cine. De este modo no sorprende que la autora de *Los Juegos del Hambre* recurra a la guerra como elemento desencadenante de la trama. Son precisamente las consecuencias de la guerra las que originan los juegos, que a su vez suponen para los participantes una nueva batalla por su supervivencia; y esta participación de los protagonistas en las pruebas será el detonante de la rebelión de las masas recogida en el último libro de la saga. De ahí que se pueda afirmar que la guerra y la lucha por la supervivencia se convierten en ejes principales de esta saga.

Los Juegos del Hambre están ambientados en un país devastado por la guerra, donde un gobierno autoritario marca el devenir de los personajes y establece la agresiva competitividad y la violencia como única solución a los problemas. Sin embargo, hay que señalar que película y novela difieren en la justificación que se da a la opresión que sufren los distritos (Martin, 2014: 222). En el caso de la película, se muestra una lucha entre el bien y el mal siguiéndose los convencionalismos de los guiones cinematográficos; en cambio, en la novela la autora ofrece una reflexión más profunda sobre los grandes desastres naturales y los males que han acechado a las distintas civilizaciones a lo largo del tiempo. A través de las palabras de Katniss se percibe la desolación y el resurgir de las cenizas de una nación cuando señala: "the disasters, the droughts, the storms, the fires, the encroaching seas that swallowed up so much of the land, the brutal war for what little sustenance remained" (*The Hunger Games*, 18). La barbarie de estos juegos y el sufrimiento por el que pasan los protagonistas en ellos recuerdan al dolor de los soldados en el campo de batalla. Esta brutalidad se enmascara a través de su presentación a modo de programa de entretenimiento, y, en especial, esto se disfraza aún

más en el segundo libro al presentarse el evento sangriento y la tortura real como si se tratase de un juego virtual, en el que realidad y ficción pueden fácilmente confundirse. Esta relación entre guerra y supervivencia, entre devastación y futuro, no es sólo el pilar en el que se sustenta la obra sino que también se convierte en una reflexión sobre los paralelismos que hay entre las civilizaciones antiguas y presentes. Por ello no resulta extraña la combinación de referencias al mundo clásico y al mundo moderno que se encuentra en la obra.

1.1. Referencias al mundo clásico

Hay que señalar que una de las motivaciones que le llevó a escribir la trilogía según ha reconocido la autora reside en su interés por la cultura clásica. Así, se justifica que el tema central de la obra recree el mito griego del Minotauro. Este mito, con trasfondo político, narra la historia de los atenienses quienes tras ser derrotados por el rey Minos de Creta tenían que entregar catorce jóvenes, siete chicos y siete chicas, como tributo. Esta condición fue impuesta tras la expedición militar de Minos contra Atenas para vengar la muerte de su hijo Androgeo. Los jóvenes eran sacrificados al ser arrojados a un laberinto para ser devorados por el monstruo Minotauro hasta que el joven Teseo se presenta voluntario para matar al Minotauro y así terminar con el castigo. Como señala Collins en Ketteler (2010: 55), el mensaje de la historia del Minotauro es "we are going to do something far worse than kill you; we are going to kill your children" y el mismo se mantiene en *Los Juegos del Hambre* al tener que presentar cada distrito perdedor, y por tanto castigado, un joven, un "hijo" de la comunidad, cuyo sufrimiento recuerde al resto los peligros que conlleva el desobedecer a la fuerza gobernante.

El paralelismo del mito del Minotauro con la primera novela de Collins es irrefutable. Los juegos nacen como castigo establecido por el Capitolio (Minos) sobre los distritos derrotados (Atenas). A la semejanza del matiz político de la obra se une la ofrenda de jóvenes tributos que encuentran su muerte tras un macabro juego como hicieran los griegos en el laberinto. Por último, el héroe del mito, Teseo, halla su réplica en la protagonista femenina Katniss, quien en un acto de valentía y sacrificio se ofrece voluntaria para sustituir a su hermana que había sido elegida como tributo en el sorteo.

Otra fuente de inspiración basada en la antigüedad se remonta al mundo romano. A los tiempos en los que la expresión "pan y circo" se hizo famosa. En esta civilización surgen los gladiadores que luchaban en la arena por salvar sus vidas y donde los ganadores se convertían en héroes y celebridades del pueblo. Al igual que sucediera en la época romana, Collins presenta los espectáculos grotescos como recurso para alejar al pueblo de los problemas y la tiranía de los gobernantes.

Las alusiones a los romanos se encuentran tanto en nombres de personajes, como se verá más adelante, como en la presentación de los tributos como si fuesen gladiadores. Así, Katniss recuerda a Espartaco, celeberrimo gladiador que lideró la rebelión entre los gladiadores, como hace Katniss con los rebeldes en *Sinsajo*. Otras referencias clave a este personaje y a la aclamada película en la que se recoge su historia, *Ben-Hur* (1925), se observan a lo largo de la obra de Collins. *Ben-Hur* (1925), una de las más galardonadas producciones de la historia, recoge el levantamiento de Ben-Hur, un príncipe rico, admirado y creyente, contra el poder romano con la esperanza de conseguir el respeto de Roma hacia el pueblo judío. Sin embargo, cuando Ben-Hur regresa a Jerusalén descubre que todo su mundo está en ruinas, una imagen que recuerda a la devastación de los distritos tras la guerra en el caso de los *Juegos del Hambre*. Cuando Ben-Hur cree que su hermana y su madre han fallecido reacciona contra el que una vez fuera su amigo y que ahora ocupa el poder. Ese mismo sentimiento es el que lleva a Katniss a la insurrección en *Sinsajo*, al pensar que su amigo Peeta ha muerto tras los juegos narrados en la segunda entrega, *En Llamas*.

A las referencias intertextuales al mundo romano, y en concreto a *Ben-Hur*, que se encuentran en *Los Juegos del Hambre* se añade la imagen de Katniss envuelta en un espectacular traje en llamas entrando en una cuadriga al circo. La versión audiovisual es una fiel representación de la mítica escena de *Ben-Hur*, en la que el protagonista entra al circo romano a disputar una carrera de cuadrigas retando al poder. De este modo, pasado y presente se cruzan de nuevo en la arena del circo como emplazamiento de exposición popular y lugar de encuentro de las clases más humildes y las más poderosas. La referencia cobra una doble vertiente, por temática e introducción de elementos de la civilización romana como las carreras de cuadrigas y el circo romano, se puede considerar una alusión al mundo clásico, pero también al mundo moderno al tratarse de una referencia intertextual a la película *Ben-Hur* producida a principios del siglo XX.

1.2. Referencias al mundo moderno

Es interesante apuntar cómo Collins se caracteriza por combinar en esta trilogía elementos del pasado con elementos del presente e incluso de un potencial futuro. Entre estos últimos, la autora bebe principalmente de dos fuentes: la literaria y la audiovisual.

En lo que respecta a la literaria, la competición por la supervivencia que recoge Collins a lo largo de la saga recuerda al clásico de Frazer *La rama dorada* (1890) donde el sacerdote encargado del cuidado del santuario de Diana del Bosque se encontraba en una continua amenaza por su supervivencia. Según la regla del santuario el sacerdote podría ser sustituido únicamente por aquel que consiguiera matarle demostrando, de esta manera, ser más fuerte o hábil que su predecesor. Esta norma hacía que el sacerdote estuviera alerta en todo momento ya que cualquiera podría convertirse en un enemigo en potencia. La tensión por la amenaza sin tregua a la que se veía sometido el sacerdote de Frazer es la misma a la que se ven abocados los protagonistas de *Los Juegos del Hambre* puesto que todo participante es un rival y sólo el que demuestre ser más fuerte o hábil será digno de sobrevivir. Asimismo, en la obra de Frazer el descuido del rey permite al enemigo poseer el árbol y esto simboliza la aniquilación del soberano, del poder absoluto, y la entrada de un nuevo rey que sufre una transformación asemejándose a su sucesor (Arce, 2006: 597). Algo parecido sucede en la obra de Collins, donde Katniss se convierte en la amenaza de Snow, gobernador del Capitolio y poder absoluto. Terminar con él implica una nueva entrada de poder, pero en este caso Collins opta por plantear una salida democrática a través de elecciones libres, desviándose del final sin salida, al sustituirse un poder absoluto por otro del mismo signo, propuesto por Frazer.

En *Los Juegos del Hambre* la autora plantea una temática y tratamiento de ésta similar al que se encontrara en las novelas juveniles de Golding *El señor de las moscas –Lord of the Flies* (1954)– y *1984 –Nineteen Eighty-Four* (1949)– de Orwell. En las dos obras, al igual que en *Los Juegos del Hambre*, se presenta un poder omnipresente que controla el devenir del resto de la civilización. En la primera, Golding presenta el dilema entre el intento por establecer una sociedad regida por la ley y el orden y la naturaleza salvaje del hombre (Fleming, 2006: 138), en *Los Juegos del Hambre* los protagonistas también desvelan su naturaleza salvaje, igual que los animales matan a otros para poder sobrevivir, matar al resto es un acto de supervivencia tal como indica Gale a su amiga: "Katniss, it's just hunting. You're the best hunter I know" (*The Hunger Games*, 40). De igual modo, el lado animal del ser humano se subraya en otros momentos como cuando Effie, la escolta de los tributos del Distrito 12, señala la falta de modales en la mesa de tributos anteriores: "At least you two have decent manners...the pair last year ate everything with their hands like a couple of savages. It completely upset my digestion" (*The Hunger Games*, 44), y el reproche irónico de Katniss frente al cinismo de Effie en: "Barbarism?"

That's ironic coming from a woman helping to prepare us for slaughter. And what's she basing out success on? Our table manners?" (*The Hunger Games*, 74).

Collins propone en su obra el mismo corte de ficción distópica de la novela política de Orwell 1984. Una de las primeras definiciones que se encuentran del término distopía es la propuesta por Snodgrass (1995: 179): "A literary and/or philosophical 'bad place,' anti-utopia, or hell on Earth, dystopia is the negative side of the perfect world, a haven corrupted by the misapplication of principles or theories or from deliberate tyranny, powermongering, sadism, or subversion of human rights".

La ficción distópica empieza a ganar enorme notoriedad con novelas como *Nosotros* (1924), *Un Mundo Feliz* (1932) y *1984* (1949). Este género de ficción explora los entresijos de una sociedad que se caracteriza por su crítica política y social, y ésta, en algunos casos, puede coincidir con una crítica a la pobreza y opresión, así la protagonista de *Los Juegos del Hambre* declara: "District Twelve. Where you can starve to death in safety" (*The Hunger Games*, 6), estableciendo una relación entre hambruna (starve), muerte (death) y control (safety). Este control va ligado al estado de opresión en el que viven y es la consecuencia directa del régimen totalitario en el que se encuentran sumidos. El mordaz comentario de la protagonista es la respuesta esperada en una obra distópica, ya que éstas suelen nacer como reacción a estados de totalitarismo o sangrientas guerras (Moylan, 2000: 147).

Otra de las características de las obras distópicas que se percibe en *Los Juegos del Hambre* y su adaptación cinematográfica es que los autores "create a world in which present flaws in culture and power turn into predominant features, turning the polis into an undesirable community" (Galdón, 2014: 86). Así, *Los Juegos del Hambre* siguen los convencionalismos de ciertas obras distópicas que asocian el totalitarismo a los enclaves urbanos y sitúan a los personajes con rasgos opuestos en espacios naturales. La naturaleza se mantiene separada y a la vez sometida al control de las metrópolis. La presencia de esta barrera que no pueden traspasar los ciudadanos, denominada por Zamiatin en *Nosotros* (1924) como "the Green Wall", aparece en distintos momentos de la trilogía. Por ejemplo, en *Los Juegos del Hambre*, Katniss explica cómo no se puede ir a cazar al bosque que es el perímetro marcado, o cuando Gale le propone a Katniss "Leave the district. Run off. Live in the woods. You and I, we could make it" (*The Hunger Games*, 9). En este caso los bosques son la representación de la naturaleza y por ende una puerta hacia la libertad según se defiende en las obras distópicas.

El tema de sociedades distópicas ha estado presente desde sus principios en reconocidas producciones de ciencia ficción. La distopía que nace en la literatura ha encontrado en el género audiovisual de ciencia ficción su gran aliado. Numerosas obras distópicas tales como *Un Mundo Feliz* (Huxley, 1932), *1984* (Orwell, 1949), *El Señor de las Moscas* (Golding, 1954) o *La Playa* (Garland, 1996) han sido adaptadas al cine debido al gran potencial que éste les ofrece. El cine permite dibujar escenarios donde la devastación coexiste con ciudades en un tiempo futuro y parajes naturales que representan la opción más salvaje y libre. Ejemplo de ello es *La Guerra de las Galaxias* (1977) en la que el planeta Coruscant es la imagen del futuro y se presenta cubierto casi en su totalidad por un área urbana cuyos orígenes se remontan a un largo pasado y donde reside el Senado Galáctico. Esta descripción recuerda a la del Capitolio en *Los Juegos del Hambre* con una larga tradición histórica y sede del poder absoluto. Como sucede en la obra de Collins, la naturaleza es casi inexistente y se presenta atrayente al individuo al ver en ella libertad. Esta misma producción, *La Guerra de las Galaxias* comparte con *Los Juegos del Hambre* más elementos. Además de las visiones del futuro no olvida a los clásicos en los que encuentra inspiración y no duda en incluirlos a modo de intertextualidad. Como sucediera en el caso de *Los Juegos del Hambre*, tal y como se ha señalado anteriormente, donde se recrea la imagen de las cuadrigas de la película *Ben-Hur*, en *La Guerra de las Galaxias* también se

encuentra reflejada. En *La Guerra de las Galaxias*, el espectador asiste a una carrera de vainas en la que impresionantes naves se baten en duelo tal al estilo de la carrera de cuadrigas de *Ben-Hur*.

Otra característica que cumple *Los Juegos del Hambre* y que la asemeja a las obras de ciencia ficción es el tener como protagonista a una mujer atractiva capaz de destrozar a quien se interponga en su camino como sucede con Katniss quien además muestra su desprecio hacia aquellos que pudieran suponer algún obstáculo para la consecución de sus objetivos. Este perfil de Katniss concuerda con el de las *femmes fatales* o *vamps* descrito por Lenaers (2014: 291) quien a su vez vincula el uso de éstas con el lugar estelar que ocupan en las obras de ciencia ficción donde se representan mundos distópicos.

En las obras distópicas es fácil asistir a una incorporación de realidades virtuales al tener en cuenta que en muchas ocasiones dibujan un mundo futuro. En *Los Juegos del Hambre* la realidad virtual se combina con la guerra y la televisión ya que como reconoce la autora además de los clásicos "otra fuente de motivación la encontró al cambiar de canal entre *realities* de televisión donde la gente joven competía por dinero y secuencias de la guerra de Iraq en la que la gente luchaba por salvar sus vidas" (Blasingame, 2009: 726). Los juegos desarrollan un papel de diversión y entretenimiento que aleja al resto de la población de los problemas cotidianos. Como señala Muller (2012: 52) "the mediatised games are used by President Snow in a similar fashion; they are a distraction from the real game of economic inequality, and their configurations offer a viewing audience 'all the signs of the real' while camouflaging 'all their vicissitudes'".

Tanto en *Los Juegos del Hambre* como en *En Llamas*, los tributos se enfrentan en realidades virtuales creadas y controladas por el Capitolio donde los peligros acechan y se desvanecen con un solo clic de botón. En *En Llamas*, la alusión al formato televisivo de supervivencia es aun si cabe más explícita al enviar a los tributos a una isla, la localización que suelen utilizar en la actualidad estos programas televisivos. La isla está llena de trampas que el Presidente Snow, dirigente totalitario, maneja a su antojo por medio de las últimas tecnologías. Así, tal y como afirman Menéndez y Morales (2014: 291):

aunque parece que los tributos pelean únicamente entre sí, en realidad están controlados y, en cierta manera dirigidos, por el poder; un poder maléfico y perverso cuya cabeza visible es Snow, representación del ojo que todo lo ve y, por ello, emparentado con el *Gran Hermano* de la novela seminal ya mencionada de Orwell.

En *Llamas* a la referencia intertextual a los programas televisivos de supervivencia en una isla hay que añadir la referencia intertextual a la película *El Show de Truman* (1998). El *Show de Truman* narra la historia de Truman cuya vida es grabada sin saberlo éste las 24 horas del día y transmitida al resto del mundo en formato de *reality*. El productor del programa expone al protagonista a diversas situaciones con el fin de captar el comportamiento humano. Toda la vida de Truman discurre bajo una cúpula que engloba unos decorados muy reales y que conforman el mundo del protagonista. De forma paralela, en *En Llamas* los tributos son enviados a competir a una isla que resulta no ser más que un decorado, una realidad virtual en la que, como en el *Show de Truman*, los cambios climáticos y las pruebas vienen marcadas por el poder, en este caso Snow. Los concursantes, como Truman, no son conscientes de ello, hasta el momento en el que Katniss descubre que son peones en una realidad virtual y que se trata de una ilusión óptica al revelar "la existencia de un *campo de fuerza* o su frontera: imagen tecnológicamente sofisticada pero equivalente al choque contra el muro en el que termina el plató donde vive Truman" (Menéndez y Morales, 2014: 295).

2. Los nombres propios de los personajes

Los nombres de los personajes que aparecen en las obras literarias frecuentemente encierran un mensaje dirigido al lector (Marmaridou, 1991). Fernandes (2006: 45) define los nombres como "la(s) palabra(s) por la(s) que una referencia individual es identificada, o sea la(s) palabra(s) cuya función principal es identificar a, por ejemplo, una persona individual, un animal, lugar, u objeto". En el caso de *Los Juegos del Hambre* los nombres de los protagonistas se pueden clasificar, en términos de Franco Aixelá (1996), como nombres propios expresivos, es decir, nombres que son motivados y entre los que se incluyen nombres ficticios y no-ficticios que pueden estar vinculados a asociaciones históricas y culturales dentro de una cultura específica (Franco Aixelá, 1996: 58). La función expresiva de los nombres propios es también avalada por Nord (2003: 183) quien subraya el hecho de que los nombres propios a pesar de ser monoreferenciales no son monofuncionales, es decir, los nombres proporcionan cierta información que puede extraerse en aquellos casos en los que se conozca la cultura de la que proviene.

Nord (2003: 184) también indica que a pesar de que las convenciones sobre la traducción de nombres propios varían según el país, en el caso de la literatura española tradicionalmente se ha venido adaptando los nombres a la morfología española. Sin embargo, en los últimos años, la tendencia está siendo el mantenerlos en el texto meta en su forma original como consecuencia, en gran parte, del proceso de globalización (Albin, 2003). Esto conlleva que pasen inadvertidos al lector ciertos matices que perfilan a los personajes. Esto es especialmente notable en la literatura infantil y juvenil donde la relación entre nombre y caracterización suele predominar, y por ello se observa que se suele optar por su traducción o adaptación en aquellos casos en los que los nombres enriquezcan "el texto con una connotación específica, o cuyo significación sea relevante para la narración" (Pascua-Febles, 2006: 116).

Dentro de las clasificaciones de los nombres propios resulta revelador el estudio presentado por Fernandes (2006) sobre la traducción de los nombres en la literatura fantástica infantil. En su estudio, el autor distingue tres tipos de nombres: semánticos, semióticos y con semejanzas fonéticas; clasificación que servirá de base para el análisis de los nombres en *Los Juegos del Hambre*.

Los nombres semánticos son aquellos con un papel destacado en la obra y con gran potencial significativo en la creación de efectos cómicos o a la hora de describir una cualidad de un elemento narrativo. Por ejemplo, suele ser común el caso de aquellos nombres en los que se encuentra cifrada cierta información sobre su personalidad o sobre cuál será su destino.

Katniss Everdeen, la protagonista femenina, vive en el Distrito Doce, en una zona llamada La Veta, que es denominada como la más pobre de allí. Los habitantes de esta zona se caracterizan por su pelo negro, piel aceitunada y ojos grises. El nombre del lugar La Veta, se corresponde con el de una localidad ubicada en el condado de Huérfano en el estado de Colorado donde se encuentra la mina abandonada del campo del Ojo. Al tratarse de un nombre de origen español el lector/audiencia meta puede relacionar una de las acepciones del término, "lista de ciertas piedras y maderas" (RAE) atribuida al depósito de un mineral en la roca, con la tradición minera del lugar.

El nombre de la protagonista, que se mantiene en el texto meta, puede asociarse a la espadaña, *cattail root*, una planta nutriente cuya hoja tiene forma de arco. En su caso resulta interesante ver cómo la protagonista es la encargada de "nutrir" y alimentar al resto de su familia y la relación de ésta con el arco, el arma con la que se encuentra más cómoda y que elige para cazar y defenderse en los juegos. El nombre de la protagonista encierra un juego basado en el parecido fonético –tercera

categoría de los nombres propios según Fernandes (2006)– con la expresión "*cat nip*" [mordisco de gato], de hecho hay un momento en el que Gale le llama así a Katniss. Sin embargo, el nombre posee a su vez un valor semántico al encerrar características de la personalidad de la protagonista la naturaleza salvaje de los gatos y su habilidad como cazadores, connotaciones que pasan inadvertidas a los lectores y espectadores españoles, ya que ni en la versión escrita ni en la audiovisual *catnip* es traducido.

Dentro de esta categoría se puede incluir el caso del presidente Snow, donde se produce una combinación de apellido con significado semántico y nombre con significado semiótico, como se verá a continuación. El presidente de Panem es frío como la nieve, atributo que ostenta en su apellido, *Snow*. Muestra de su frialdad es el hecho de asesinar a su madre, hermano y novia.

Por otra parte, el nombre de Panem es una clara referencia al mundo romano a través de la locución "*panem et circenses*" ("pan y circo"). A través de esta expresión se describía la práctica de los gobiernos romanos por la que se entretenía y alimentaba al pueblo manteniéndolo feliz y desviando de este modo su atención de hechos controvertidos. Esta vinculación con la historia hace que el nombre del personaje adquiera también una clasificación de significado semiótico.

Dentro de los nombres de significado semiótico se engloban aquellos a los que se les atribuye una asociación con la historia, un país, una identidad religiosa o con la mitología (Fernandes, 2006: 47). Otros ejemplos que se encuentran dentro de esta categoría son algunos de los personajes que residen en El Capitolio como Seneca Crane, quien comparte el mismo destino que el filósofo romano; Claudius Templesmith (cuyo nombre tiene su origen en el del emperador romano); Cressida (hija del sumo sacerdote de Troya), Mesalla (político y orador romano retratado en la película *Ben-Hur*), Fluvia (primera mujer retratada en las monedas), Romulus (fundador de Roma) o Lavinia (personaje mitológico que encarnaba a la hija del rey de los latinos). Dentro de este mismo grupo se suman el equipo de Katniss en la metrópoli, Flavius y Cinna. El nombre de Flavius tiene origen romano y significa de pelo dorado. El personaje es retratado en *Los Juegos del Hambre* con un mechón dorado resultando así su nombre un nombre semántico al proporcionar información relativa a su aspecto. Por su parte, el origen del nombre del estilista Cinna se encuentra en el nombre de un político que ayudó a matar al César y quien tuvo un triste final al ser asesinado, destino que comparte con el personaje de *Los Juegos del Hambre*. En este mismo sentido, se encuentra Effie Trinket, nombre de origen griego, Euphemia, cuyo significado es "bien hablado", tiene un valor semántico al proporcionar uno de los rasgos distintivos del personaje que se caracteriza por su perfección tanto a la hora de expresarse como a la de vestir. Así, Effie también incluye un "pequeño ornamento" (*trinket*) en su vestimenta. Los nombres clásicos, que dotan de un halo regio a los personajes, contrastan con los de los distritos oprimidos donde las raíces de los nombres se encuentran en la naturaleza como por ejemplo Primrose (primula), Katniss –anteriormente comentado–, Rue (ruda) o Gale Hawthorne, donde se combina el apellido, *Hawthorn*, espino blanco, con el nombre, *Gale*, cuyo significado es vendaval y que corresponde con la definición con la que Katniss se refiere a él, un fuerte vendaval cuya presencia puede desencadenar dramáticas consecuencias. Esta dicotomía entre nombres de origen clásico y nombres vinculados con la naturaleza subraya la barrera que se observa en las obras distópicas entre la urbe, hogar del totalitarismo, y los espacios naturales.

La última categoría para la clasificación de los nombres propios establecida por Fernandes (2006: 47) es la de nombres propios con significados basados en semejanzas fonéticas. Para ella se tiene en consideración la definición de simbolismo sonoro como "the use of specific sounds or features of sounds in a partly systematic relation to meanings or categories of meaning" (Matthews,

1997: 347). Dentro de este grupo se puede incluir el nombre del protagonista masculino, Peeta, que al igual que sucede con el nombre de la protagonista femenina se mantiene en las versiones españolas. En este caso, y tal como sugiere Frankel (2012: 16), se aprecia un cierto parecido fonético con el nombre de la escultura de Miguel Ángel, La Piedad, y con lo que esta obra representa. En la obra de Collins, Katniss representa la mujer que en brazos sostiene al hombre herido, Peeta, imagen que recuerda a La Piedad. Así se puede ver como Katniss mantiene el cuerpo de Peeta herido tras sufrir un shock eléctrico en *En Llamas* o acude en ayuda de Peeta para que se recupere del lavado de cerebro en la tercera parte de la trilogía. Los paralelismos con la figura salvadora de Cristo son más si se atiende a la relación que establece Granger (2010) entre Peeta y Cristo. Por una parte, Peeta tiene un gran parecido fonético con el nombre del pan de pita, un pan de carácter humilde como el origen del personaje y que además tiene la asociación con la profesión del personaje, panadero; y por otra, con la representación de Cristo en forma de pan según la religión católica.

3. Conclusiones

Los Juegos del Hambre es un continuo dilema ético por la supervivencia del individuo y la liberación de las masas reprimidas; un claro ejemplo de obra distópica en la que se percibe por parte de la autora una fuerte influencia de telerrealidad de temática bélica. La obra de Collins se convierte en una crítica a la guerra, sufrimiento, tortura, violencia y muerte, temas recurrentes en la literatura de ayer y hoy. El análisis revela que la obra combina los clásicos con el mundo moderno. La Grecia antigua y sus mitos se concilian con la obra distópica de Orwell y el circo romano plasmado en clásicos del cine como *Ben-Hur* y películas del siglo veinte como *La Guerra de las Galaxias* o *Los Juegos del Hambre* donde el circo y sus carreras cobran un cariz de tiempo futuro bien sea a través de la sustitución de las cuadrigas por naves espaciales (Ceballos, 2011: 145), en la primera, o a través del vestido de la chica en llamas en la adaptación cinematográfica de la segunda. Del estudio se desprende que entre los temas tratados sobresale la falta de libertades en los gobiernos dictatoriales. En la sociedad del futuro que se plantea en la obra de Collins, los habitantes de Panem, viven bajo la opresión de una dictadura, trabajan para el gobierno y viven en un estado de represión. En la trilogía la protagonista es el motor del levantamiento contra el Capitolio y el presidente Snow. Esta insurrección es la reacción a unos cruentos juegos de supervivencia que resultan, a su vez, una crítica a los programas televisivos donde se lleva a los participantes a situaciones límites. El regocijo de ver sufrir al otro como si se tratara de un experimento sociológico o el enfrentamiento entre la urbe y la naturaleza reflejado en la saga recuerda la novela distópica de Orwell. No en vano hay que recordar que el género de ciencia ficción en el que se encuadra *Los Juegos del Hambre* se trata del mayor aliado para la representación de las obras distópicas.

En lo que respecta a la traducción de los nombres propios, hay que destacar que a pesar de que la práctica de la adaptación suele ser común, especialmente en el caso de la literatura infantil y juvenil, esta práctica no resulta tan frecuente en productos que luego llegan a la gran pantalla, sirva de ejemplo *Harry Potter* o, como se ha podido constatar en este estudio, la obra de Collins en la que se ha centrado esta investigación.

Por último, el estudio muestra cómo la escritora ha dotado de carga semántica, semiótica y fonética a los nombres de los personajes bien para caracterizarlos, bien para realizar referencias intertextuales a la cultura clásica, para establecer rasgos propios de las obras distópicas o para incorporar juegos de palabras basados en la similitud sonora. El análisis ha revelado que en el caso

de los nombres de los personajes frecuentemente concurrían cargas semánticas y semióticas. Su vinculación con el mundo clásico se veía en varias ocasiones complementada por el significado del nombre en la lengua clásica de la que provenía que servía para caracterizarlo o el devenir del personaje en las novelas de Collins estaba ligado al de su referente original. De igual modo se ha advertido que dentro de los nombres con carga fonética se ha podido producir la pérdida del significado y connotaciones originales al no traducirse o adaptarse el nombre original ni en la versión literaria ni en su adaptación audiovisual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBIN, V. (2003). What's in a name: Juliet's question revisited. *The Translation Journal*, 7 (4). Consultado el 30 de Marzo de 2015. <http://translationjournal.net/journal/26names.htm>
- ARCE, T. G. (2006). Migraciones de lo popular en la narrativa española contemporánea. En *Literatura y cultura popular en el nuevo milenio: actas del II Congreso Internacional de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular (SELICUP)* (pp. 593-606). Universidade da Coruña.
- BLASINGAME, J. (2009). An interview with Suzanne Collins. *Journal of Adolescent and Adult Literacy* 52, 8, 726-727.
- CASES, S. L. (2014). La vamp que vino del espacio: éxtasis y dominación en la ciencia ficción. *Herreja y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, 2, 289-312.
- CEBALLOS, A. C. (2011). Cine virtual y 'presencialidad' teatral: El cine electrónico de Coppola y sus imbricaciones en la consolidación del género (Peter Jackson). *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 10 (1), 135-148.
- COLLINS, S. (2008). *Los Juegos del Hambre*. Barcelona: Molino.
- _____. (2009). *En Llamas*. Barcelona: Molino.
- _____. (2010). *Sinsajo*. Barcelona: Molino.
- FERNANDES, L. (2006). Translation of names in children's fantasy literature: bringing the young reader into play. *New Voices in Translation Studies*, 2 (2), 44-57.
- FLEMING, M. (2006). The concept of 'intercultural citizenship': lessons from fiction and art. *Education for Intercultural Citizenship*, 130-143.
- FRANCO AIXELÁ, J. (1996). Culture-specific items in translation. *Translation, Power, Subversion*, 8, 52-78.
- FRANKEL, V. E. (2012). *Katniss the Cattail: an unauthorized Guide to Names and Symbols in Suzanne Collins' The Hunger Games*. Durham: Northbound Press.
- FRAZER, J. (1890). *La rama dorada: magia y religión*. Londres: Macmillan Press Edition.
- GALDÓN RODRÍGUEZ, Á. (2014). Espacios urbanos y naturales como escenarios opuestos en la literatura distópica. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 6 (2), 85-100.
- GARLAND, A. (1996). *The Beach*. Barcelona: Ediciones B.
- GOLDING, W. (1954). *Lord of the Flies*. Londres: Faber and Faber.
- GRANGER, J. (2010, Agosto). *The Hanging Tree: Mockingjay Discussion* 15. Consultado el 30 de Marzo de 2015, <http://www.hogwartsprofessor.com/unlocking-the-hunger-games-four-layers-of-meaning/>
- HUXLEY, A. (1932). *Brave new world (Un mundo feliz)*. Londres: Chatto & Windus.
- KETTELER, J. (2010). The labyrinth re-visited; a Greek myth is transported to the future. *The Costo Connection* 25 (7), 55.
- MARMARIDOU, S. A. S. (1991). *What's so Proper about Names? A Study in Categorisation and Cognitive Semantics*. Atenas: Parousia.
- MARTIN, B. (2014). Political mutations. En Garriott, D. A. E., W. E. Jones y J. E. Tyler (Eds.). *Space and Place in The Hunger Games: New Readings of the Novels* (pp. 220-248). Jefferson: McFarland
- MATTHEWS, P. (1997). *The Concise Oxford Dictionary of Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.
- MENÉNDEZ, M. I. M. & MORALES, M. F. (2014). Between sociological experiment and manipulation: the hyperreal in The Hunger Games. *Sociologias*, 16 (37), 278-304.
- MOYLAN, T. (2000). *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Colorado: Westview.
- MULLER, V. (2012). Virtually real: Suzanne Collins's The Hunger Games trilogy. *International Research*

- in Children's Literature*, 5 (1), 51-63.
- NORD, C. (2003). Proper names in translations for children: Alice in Wonderland as a case in point. *Translators' Journal*, 48 (1-2), 182-196.
- ORWELL, G. (1949, 1992). 1984. Barcelona: Ediciones Destino.
- PASCUA-FEBLES, I. (2006). Translating cultural references: The language of young people in literary texts. En Van Coillie, J. y W. P. Verschueren (Eds.). *Children's Literature in Translation. Challenges and Strategies* (pp. 111-121). Manchester: St Jerome.
- RAE. Real Academia Española. <http://www.rae.es/>
- SNODGRASS, M. E. (1995). *Encyclopedia of Utopian Literature*. Santa Barbara, Calif.: ABC-CLIO.
- ZAMIATIN, Y. (1924). *Nosotros*. Nueva York: Dutton.

Filmografía:

- El Show de Truman*. (1998). Paramount Pictures. Dirigida por P. Weir.
- La Guerra de las Galaxias*. (1977). 20th Century Fox. Di-